

KARAMBOL MINI GOLF - ROZSZERZENIE DYNAMICZNE

Podstawowy zestaw gry planszowej Karambol Mini Golf zawiera planszę z 7 podstawowymi torami i 3 rodzajami przeszkód, które pozwalają tworzyć niezliczone zmodyfikowane dołki. Dzięki temu każda rozgrywka jest całkowicie wyjątkowa i wymagająca. Dynamiczne Rozszerzenie dodaje zupełnie nowe elementy (nowe tory, dodatkowe przeszkody i żetony), dzięki czemu możliwości modyfikacji torów rosną jeszcze bardziej. Możesz cieszyć się grą, bawić podczas rozgrywki, ale także wymyślać najbardziej kreatywne lub wymagające konfiguracje torów.

Zawartość

Rozszerzenie zawiera: planszę, 2 kości, 2 płaskie przeszkody, 4 przeszkody przestrzenne, 8 przeszkód dynamicznych, 32 żetony, suwak, 2 elastyczne obszary startowe, 2 elastyczne znaczniki dołków oraz zasady gry (instrukcja i zeszyt z diagramami).

Tylna strona pudełka pokazuje wszystkie elementy zestawu:

- Na **planszy** znajdują się dwa podstawowe tory (nr 8 i 9) ze wskaźnikami kolejności rozgrywki. Na planszy znajduje się również licznik uderzeń (z suwakiem) oraz wskaźnik kierunku piłki.
- **Kostki** – czerwone (z numerami 11, 12, 13, 14, 15 i 16) i czarne (z numerami 15, 20, 25, 30, 35 i 40). Kostki są uzupełnieniem zestawu kości z gry podstawowej.
- **Płaskie przeszkody**. Jest ich 2 i zakrywają pięć sześciokątów w linii prostej.
- **Przeszkody przestrzenne**. Jest ich 4 o różnych kształtach.
- **Przeszkody dynamiczne**. Jest ich 8 w 4 różnych wariantach.
- **Żetony**. Są okrągłe i zajmują po jednym sześciokącie. W sumie w zestawie jest 32 żetonów: 16 niebieskich ze znakiem -1, 10 czerwonych ze znakiem -2 i 6 żółtych ze znakiem -3.
- **Elastyczne obszary startowe**. Jest ich 2, w kształcie prostokąta, i umożliwiają umieszczenie sześciokątów początkowych inaczej na zmodyfikowanych torach (lub na kilku połączonych torach).
- **Elastyczne znaczniki dołków**. Również jest ich 2 i używa się ich do oznaczania dołka na innym sześciokącie na zmodyfikowanym torze.

Podstawowe zasady

- Nowe tory umożliwiają rozgrywkę w obu trybach: Podstawowym i Karambolu. W trybie Karambol zalecamy używanie tylko płaskich przeszkód i przeszkód spowalniających ruch.
- Przygotowanie gry i wszystkie ogólne zasady są takie same jak podstawowej wersji gry.
- Cel gry jest także taki sam: piłka ma być wbita do dołka w jak najmniejszej liczbie uderzeń. Gracz, który na końcu gry ma najmniej uderzeń ze wszystkich rozegranych dołków, wygrywa.

Przeszkody płaskie i przestrzenne

- Dwie nowe płaskie przeszkody są dłuższe niż przeszkody z gry podstawowej, ale wszystkie zasady odbijania i ruchu przez nie (wariant rynien) są dokładnie takie same.
- Przeszkody przestrzenne mają inne kształty niż przeszkody z podstawowej gry, ale obowiązują te same zasady odbijania i ruchu przez nie. Przeszkoda w kształcie litery X (V-X13) jest wyjątkowa, ponieważ istnieją dwa kierunki, w których piłka może przejść przez przeszkodę. Na Diagramie D-1 niebieskie strzałki pokazują kierunki, z których piłka może wejść na przeszkodę, a pomarańczowa strzałka pokazuje kierunek, w którym piłka może przejść pod przeszkodą.

Jeśli pod koniec ruchu piłka znajduje się na samym środku przeszkody X, w następnym ruchu piłka może poruszyć się w dowolnym z 4 możliwych kierunków (Diagram D-2).

Przeszkody dynamiczne

Podstawową cechą przeszkód dynamicznych jest to, że ich kształt lub pozycja zmienia się po kontakcie z piłką.

Istnieją cztery rodzaje przeszkód dynamicznych.

Tocząca się przeszkoda ma kształt dwunastościanu. Ta przeszkoda zajmuje jeden sześciokąt. Piłka odbija się od toczącej się przeszkody w ten sam sposób, w jaki odbiłaby się od płaskiej przeszkody zajmującej jeden sześciokąt, dlatego piłka odbija się z powrotem w kierunku, z którego nadeszła. Po trafieniu tocząca się przeszkoda przesuwa się na sąsiedni sześciokąt na linii z piłką (Diagram D-3).

Jeśli w momencie uderzenia przeszkoda tocząca znajduje się przy ścianie lub innej przeszkodzie, która uniemożliwia jej przesunięcie się na odpowiedni sześciokąt, pozostaje ona na miejscu.

Przeszkoda obrotowa składa się z dwóch elementów: nieruchomego, który zajmuje jeden sześciokąt, i ruchomego, który obraca się wokół nieruchomego elementu. Kiedy piłka uderza w obracającą się przeszkodę z kierunku pokazanego przez białą strzałkę, piłka odbija się z powrotem w kierunku, z którego nadeszła (Rysunek D-4).

Jeśli piłka uderzy w ruchomą część z kierunków pokazanych na Diagramach D-5 i D-6, odbije się tak, jak pokazano na diagramie (o 120 stopni), a ruchoma przeszkoda obróci się wokół stałego elementu (o 60 stopni).

Podczas umieszczania przeszkody obrotowej na planszy wszystkie sześciokąty sąsiadujące ze stałą częścią przeszkody powinny być wolne (bez ścian lub innych przeszkód, które uniemożliwiają swobodny obrót).

Spadająca przeszkoda również składa się z dwóch elementów: stałego, który zajmuje jeden sześciokąt, i spadającego, który spoczywa na stałym elemencie przeszkody, dopóki nie uderzy

w niego piłka.

Kiedy piłka uderzy w nieruchomą część przeszkody, odbije się z powrotem w kierunku, z którego nadeszła. W momencie zderzenia spadająca część przeszkody spada dwa sześciokąty naprzeciwko piłki.

Od tego momentu spadająca część staje się ścianą i zachowuje się zgodnie z zasadami podstawowej gry. Diagram D-7 pokazuje przeszkodę przed i po uderzeniu.

Jeżeli piłka, po odbiciu się od stałego elementu spadającej przeszkody, napotka upadłą część podczas tego samego ruchu, odbije się zgodnie z istniejącymi zasadami (Diagram D-8).

Po zmianie kształtu przeszkoda ta pozostaje w tym stanie, dopóki wszyscy gracze nie zakończą gry na tym dołku.

Przeszkoda jednokierunkowa (drzwi), zajmuje 4 sześciokąty i składa się z dwóch stałych elementów (filarów) i części ruchomej w środku (drzwi). Drzwi można otworzyć, obracając ich wierzchnią krawędź, ale można je otworzyć tylko z jednej strony (Rysunek D-9).

Jeśli piłka uderzy w jeden z filarów, odbije się z powrotem w kierunku, z którego nadchodzi; jeśli uderzy w drzwi z przeciwnej strony, odbije się w tak, jakby uderzyła w ścianę (Diagram D-10).

Za każdym razem, gdy piłka uderzy w drzwi od strony, od której można je otworzyć, drzwi są podnoszone, a piłka pozostaje na sześciokącie bezpośrednio w drzwiach, niezależnie od pozostałego impetu. W następnym ruchu piłka może się poruszyć w dowolnym kierunku. Po opuszczeniu sześciokąta drzwi przez piłkę drzwi się ponownie zamykają (Diagram D-11).

Jeśli jednak piłka w drzwiach przesunie się tylko o jeden krok dalej, drzwi pozostaną otwarte, ponieważ piłka uniemożliwia ich zamknięcie. Na Diagramie D-12 czarne kółka pokazują wszystkie lokalizacje piłek, które uniemożliwiają zamknięcie drzwi (dwa pola bezpośrednio pod ruchomym elementem i wszystkie trzy sąsiednie pola).

Żetony

Zestaw zawiera 32 okrągłe żetony. Szesnaście żetonów oznaczonych jest -1, dziesięć -2, a sześć -3. Żetony można umieszczać na dołkach całkowicie dowolnie lub zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami lub przygotowaniem toru. Żetony w żaden sposób nie zakłócają ruchu piłki. Kiedy piłka napotka jeden z żetonów, po prostu kontynuuje swój ruch (nie odbija się ani nie zwalnia), a gracz zdejmuje go z planszy i trzyma, dopóki wszyscy gracze nie skończą gry na tym torze. Żetony mogą być używane w obu trybach gry, a szczególnie polecamy używanie ich w trybie Karambol.

- W grze z żetonami przy obliczaniu wyniku, oprócz liczby uderzeń, gracz powinien również wziąć pod uwagę całkowitą wartość zebranych żetonów. Diagram D-13 pokazuje przykład z toru nr 8, w którym piłka jest wbita do dołka w 6 uderzeniach. W tych 6 uderzeniach piłka przeszła przez 4 żetony o łącznej wartości -8 (-1, -2, -2 i -3). Piłka została wbita w 6 uderzeniach, a całkowita wartość żetonów wynosi -8, co oznacza, że ostateczny wynik na tym dołku wynosi -2, co jest zapisane na tablicy wyników.

Po zebraniu żeton nie wraca na planszę, dopóki wszyscy gracze nie zakończą gry na tym dołku, niezależnie od trybu gry. Z tego powodu bardzo ważne jest przestrzeganie kolejności gry na każdym dołku, ponieważ pierwszy gracz ma przewagę podczas zbierania żetonów.

Poniższe diagramy przedstawiają różne warianty zmodyfikowanych dołków, zarówno z gry podstawowej, jak i z rozszerzenia.

- Diagram S-9 pokazuje zmodyfikowany tor z gry podstawowej, zawierający płaskie przeszkody i żetony.

- Diagram S-10 pokazuje dwa zmodyfikowane tory z Rozszerzenia Dynamicznego z użytymi wyłącznie płaskimi przeszkodami i żetonami.

- Diagram S-11 pokazuje połączone zmodyfikowane tory z podstawowej gry, zawierające wszystkie rodzaje przeszkód i żetonów.

Jeden tor tworzą dołki: 1 – 3 – 2 – 4. Obszar startowy na dołku 1 jest oznaczony elastycznym znacznikiem obszaru startowego. Dołek znajduje się na zwyczajowym sześciokącie dołka toru 4. Drugi tor składa się z torów 6 i 5. Pole startowe znajduje się w normalnym miejscu startowym toru 6, a dołek jest oznaczony elastycznym znacznikiem dołka na dołku 5.

- Diagram S-12 przedstawia połączone dołki Rozszerzenia Dynamicznego (8 i 9). Wykorzystuje pole startowe toru 9 i dołek z toru 8, ale nad dołkiem znajduje się przeszkoda przestrzenna V-C7h! W tej sytuacji piłkę można wbić do dołka, poruszając się wzdłuż płaskiej części toru lub spadając przez otwór w przeszkodzie przestrzennej.